



Dreamcast

© 1999 Ubi Soft Entertainment. All Rights Reserved.

Copying or transmission of this game is strictly prohibited. Unauthorized rental or public performance of this game is a violation of applicable laws.

Jegliche Wiederveröffentlichung oder Übertragung dieses Spiels in irgend welcher Form, Unautorisiertes Verleihen oder öffentliche Vorführung dieses Spiels stellen einen Verstoß gegen geltendes Recht dar.
Copier ou diffusion de jeu est strictement interdité. Toute location ou représentation publique de ce jeu constitue une violation de la loi.

La copie et transmission de cette œuvre sont formellement interdites. Il est strictement interdit de louer ou de représenter publiquement ce jeu.

La distribuzione è la trasmissione di questo gioco sono espressamente proibite. Il collegio non autorizzato è classificato in pubblico di questo gioco costituisce una violazione alla legge vigente.

Kopiering eller återutgivning av detta spel är uttryckligen förbjudet. Offentlig utvisning eller offentlig visning av detta spel är straffbart brott.

Redistribution of authorized retransmission are all used in this through various. Not mentioning various of separate version are all used in it) and various.

This product is exempt from classification under the ESR law in accordance with The Video Standards Council Code of Practice if it is considered suitable for viewing by the age group indicated.

Product covered under laws of states of U.S. Patents 5,446,174; 5,527,895; 5,595,178; 4,944,894; 4,954,394; 5,953,875; and E.P. 39,439 and Japanese Patent 2671029

Patents pending in U.S. and other countries and Canada Patent 1,761,576 and European Patents 0922941 & 0931446 Publication 0671726 & 0672546 Application 0603611.8.4 & 0671009.2

Ubi Soft and Dreamcast are registered trademarks or trademarks of Ubi Soft Entertainment Ltd.

499 0960 00

MANUAL - MANUEL - HANDBUCH - MANUALE - HANDBIDING



RAYMAN 2

THE GREAT ESCAPE™

Ubi Soft

The Lums

Lums are very powerful bursts of energy. Each colour has its own special power.



Yellow Lums

These are the 1,000 starburst lums from the Presidential Core when the planets exploded. When Rayman has collected enough of them, he'll be able to reappear in every new world. In addition, they contain precious knowledge. The more Rayman can gather, the more he knows of the secrets of the world. At any moment in the game, just press the numeric pad up to read new information provided by the Yellow Lums.

Super Yellow Lums

Among Lums recognizable by their larger size and big smile. They are five times more powerful than normal Yellow Lums.



Red Lums

Packed with vital energy, they restore Rayman's Life Bar.

Purple Lums

By shooting them, Rayman can grab onto them and swing from one to another, thereby crossing long areas without touching the ground.



Blue Lums

Crappy job, they restore Rayman's Air Gauge when he's crawling underwater.

Green Lums

These Lums are rather special. They record Rayman's progress. If he should die, he will reappear at the place where he last took a Green Lum. If Rayman has zero life points, he will restart the entire level at the beginning.



Silver Lums

The Super Lums are featured by forces. They assist Rayman with fire and striking powers.



SOMMAIRE

HISTOIRE	28
DÉBARRASAGE DU JEU	31
CHARGEMENT / SAUVÉGARDES	34
ÉCRAN DE JEU	36
SURPRISES	38
CONTÔLER RAYMAN	40
POUVOIRS	42
LES AMIS DE RAYMAN	45
LES ENNEMIS DE RAYMAN	48
OBJETS	48
OBJETS MAGIQUES	47
SUPPORT TECHNIQUE	110
CRÉDITS	110



HISTOIRE

Présque à la cour des Pâques et au milieu des fêtes, une horde de robots-pigeons robotiques originaires des confins de l'espace vient de débarquer, bien décidés à réduire le monde à sa merci. L'heure est au combat. La résistance s'organise. Les volontaires forment de petites équipes et s'élancent à l'assaut de l'agresseur. Parmi de la résistance, Rayman et son ami Globor jouent l'ordi de la Grande Forêt, il où les pigeons sont les plus nombreux...

Rayman saute de l'arbre et déclenche son bâton pour attirer un drapeau au milieu des feuillures. « Les pigeons se dirigent droit sur nous ! Attention ! » dit-il à Globor.

« Tout-à fait prêt ! » La pierre se met soudain à grésiller. Plusieurs oiseaux s'effondrent. Évoquant le passage à une armée de robots.

Les pigeons fusent ! Rayman bondit et fait voler en éclats les monstres de métal à coups de boules d'énergie.

Un peu plus loin, Globor, tremblant de peur, s'acharne à faire tomber les robots en criant au-dessus d'eux : « Attention !

Attention ! » Les pigeons s'écroulent dans un bruit de grincement.

« Pas mal, Globor ! » dit Rayman en souriant.

Globor lui répond mais Rayman n'attend pas. Le choc de la file Ly vient d'apparaître dans son regard.

« Rayman... », dit-elle d'une voix faible. « Les pigeons ont brisé le cœur de monde. L'énergie s'est dispersée. À part Globor, tous les combattants ont été capturés... »

Sans le choc, Rayman se laisse surprendre par un robot géométrique qui le suit entre les pins. Il tente de former au creux de son poing une nouvelle sphère d'énergie.

En vain, l'explosion du cœur du monde vient de le rejeter dans ses pouvoirs...

Désemparé, il hurle à son ami.

« Globor, ils m'ont vu ! Sauve-toi ! »

« Mais... mais... et toi ? »

« Trop long à expliquer. Va voir Ly, elle te dira quoi faire ! »

Après quelques hésitations, Globor se laisse entraîner par les pigeons des robots et plonge dans les hautes herbes.

Un peu plus loin, Rayman se réveille...

et découvre l'insaisissable Barbe-Tranchette, le chef des pigeons.

« Tu te feras, Rayman ! Je te ferai en toi un excellent pré-déjeuner... »

Rayman essaie de se débarrasser mais les pinces du robot se resserrent autour de son cou. Il jette un regard vers Barbe-Tranchette et lui dit, sur un ton plein de défi :

« N'y compte pas trop, parce que j'ai trouvé le moyen de m'échapper et je te ferais regretter d'avoir posé le pied sur mon monde ! »



DÉMARRAGE DU JEU

Installation / Démarrer

Insérez correctement le CD de RAYMAN 2 dans votre console Dreamcast et allumez la console en mettant l'alimentateur sur ON. Lorsque Nicou s'est appesanti, appuyez sur la touche START pour accéder au menu de sélection de VM.

Navigation dans les menus

Pour naviguer dans les menus de RAYMAN 2, utilisez le stick multidirectionnel ou le pad numérique. Vos choix apparaissent en jaune. Pour valider votre sélection appuyez sur le bouton A, pour revenir en arrière appuyez sur le bouton B.

- Dans tous les menus, le stick multidirectionnel ou le Pad numérique permettent de déplacer le curseur et d'éliminer les différentes options.
- Le bouton A valide votre choix et vous permet d'accéder à un autre menu ou de sélectionner un objet.
- Le bouton B permet à tout moment de retourner au menu précédent.

Menu principal



Sélectionnez «Nouveau» pour commencer une nouvelle partie.

Si un VM est correctement inséré, il vous sera proposé de choisir un emplacement de sauvegarde. «Local» ne peut être sélectionné que si une partie a été précédemment sauvegardée.

Sélectionnez «Options» pour accéder au menu Options.

Menu option / configuration

Pour accéder au menu Options en cours de jeu, appuyez sur START et sélectionnez ensuite «Options».

Dans ce menu vous aurez la possibilité d'effectuer quelques réglages afin que votre jeu fonctionne dans les conditions optimales.



Accès Internet

Vous trouverez dans le menu Options le lien vers le site Rayman2dk.com



Réglages vidéo

Cliquez sur le choix qui vous convient.

- PAL 50 ou 60 Hz
- 3D (Wide Screen)
- 4/3



Réglages sonores



Sélectionnez «Sound» pour régler le type de son à votre télévision. Sélectionnez «Music» pour augmenter ou diminuer le volume sonore des musiques à l'aide du stick multidirectionnel.

Sélectionnez «Sound effects» pour augmenter ou diminuer le volume sonore des bruitages à l'aide du stick multidirectionnel.

Le vibration pack

Pour activer le Vibration Pack, sélectionnez «Vibration Pack» dans le menu Options et cliquer sur ON à l'aide du pad directionnel ou de stick multidirectionnel. Pour désactiver le Vibration Pack, sélectionnez OFF. Insérer toujours le Vibration Pack dans le connecteur d'extension 2 de la console Dreamcast. S'il est inséré dans le connecteur 1, il ne se bloque pas et peut se détacher pendant le jeu ou empêcher le fonctionnement normal du jeu.



CHARGEMENT ET SAUVEGARDES

Chargement

Il est possible de charger une partie à tout moment à partir du menu de jeu. Pour y accéder appuyez sur START à n'importe quel moment durant le jeu. Sélectionnez «Load» pour charger une partie sauvegardée.



Ile des Portes & Sauvegarde

Afin de pouvoir sauvegarder une partie, il est nécessaire que Rayman se trouve dans l'Ile des Portes. Cet endroit magique, habité il y a bien longtemps par le peuple des Plouffres, permet d'atteindre de nouveaux mondes. Attention, Rayman ne peut y accéder qu'à partir de votre parcours tout un monde. Pour changer de monde lorsque vous êtes dans l'Ile des Portes, utilisez le sélect multidirectionnel et entrez dans le monde sélectionné en appuyant sur la touche A.



Chaque fois que vous accédez à l'Ile des Portes, votre partie sera automatiquement sauvegardée à l'emplacement choisi en début de jeu. Pour changer d'emplacement, appuyez sur START et sélectionnez «Load».

ÉCRAN DE JEU

Tout au long de ses aventures, Rayman devra briser les cages de ses ennemis, rassembler les poings de force qui mènent aux 300000 Luma et de précieuses sphères d'énergie appelées "Luma". Il pourra également trouver des Cristaux magiques... Il devra surtout rassembler les autres magiques magiques qui permettront de faire revivre l'ancien monde.

Barre de vie de Rayman

Jeux d'air de Rayman sous l'eau



Nombre de Luma
pouces rassemblés
dans ce monde

Nombre de cages
brisées dans
ce monde

Jeux indiquant
la vitesse de montée
ou de descente
de Rayman sous l'eau

En cours de partie, vous pouvez à tout instant appuyer sur le bouton **START** afin d'afficher le barre de vie de Rayman ainsi que le nombre de Luma jaunes rassemblés et le nombre de cages brisées.

Nombre total
de Luma jaunes

Magiques
rassemblés



Nombre total
de cages brisées



SURPRISES

Internet (bonus map)

Vous pourrez accéder à des mondes secrets dans la version Rayman 2 Dreamcast en surfant sur le site <http://www.rayman2dc.com>

Globox village

Éléments

Vous pourrez, grâce à l'acquisition du grapple, accéder à un tout nouveau monde : Le Village des Globox.

Rayman, au cours de sa quête pour rassembler les créateurs magiques, fera la rencontre d'étranges personnages... Les créateurs magiques permettront à Rayman d'accéder à d'autres niveaux, de gagner des vies et des pouvoirs.



Globox disk

Vous pourrez accéder à ce tout nouveau monde une fois que vous aurez terminé le Village des Globox. Ce monde multijoueur inédit vous réserve de nombreuses surprises.....

Pour commencer ses parties à plusieurs de Globox disk, les joueurs doivent être branchés de la manière suivante : Manette joueur 1 dans port A, manette joueur 2 dans port B, ainsi de suite.



CONTRÔLER RAYMAN

Pour vous DÉPLACER, appuyez le bouton multifonctionnel dans le direction de votre choix.

Pour SAUTER, appuyez sur le bouton A.

Pour vous DÉPLACER LIBÉRALEMENT, appuyez le bouton multifonctionnel (sans en tenir compte) le bouton L enfoncé. C'est très pratique pour garder en jeu vos ennemis et récupérer leurs jets !

Pour RAGER, appuyez le bouton multifonctionnel dans le direction de votre choix. Pour plonger, appuyez sur le bouton L, et pour remonter vers le surface, appuyez sur le bouton A.

ATTENTION : le corps de Rayman a été spécialement adapté pour vous donner une totale liberté de mouvement. Prenez bien le temps de vous familiariser aux commandes : cela vous sera très utile !

Pour DÉCLENCHER L'ÉLÉMENT appuyez sur le bouton A alors que Rayman se trouve sur le sol, et pour arrêter l'élément, appuyez une nouvelle fois sur le bouton A. Il sera ainsi éjecté avec précision, après un court ou long délai choisi.

ATTENTION, l'élément ne peut être utilisé que lorsque Rayman est en l'air. Un petit conseil : servez-vous de l'ordre de Rayman pour assurer votre agarrage.

Pour S'ACCROCHER au rebord de la plupart des parois, sautez (ou) en vous déplaçant dans le direction de la paroi avec le bouton multifonctionnel. Rayman s'accrochera alors automatiquement.

Pour GRIMPER le long des fils et des parois comme de plantes ou de rails d'escalier, sautez (ou) en vous déplaçant dans le direction de la paroi avec le bouton multifonctionnel. Rayman s'accrochera alors automatiquement.

Vous pourrez ensuite vous déplacer en appuyant le bouton multifonctionnel. Pour vous détacher, sautez et appuyez à nouveau sur le bouton A.

Pour CRIMPER ENTRE DEUX PAROIS, sautez en appuyant sur le bouton A et appuyez une nouvelle fois sur le bouton A pour vous accrocher. Répétez ces deux manœuvres jusqu'à ce que le sommet soit atteint.



POUVOIRS

Tout au long de son aventure, Rayman se retrouve de nouveaux pouvoirs qui lui permettent des exploits extraordinaires !

Pour **TIRER**, appuie sur le bouton B

Pour **AUGMENTER** progressivement LA **PUISSANCE DU TIR**, laisse le bouton B enfoncé. Le taux d'énergie dans le cran de Rayman devient alors plus gros. Une fois la puissance souhaitée atteinte, presse en relâchant le bouton B.

Pour **VOUS ACCROCHER AUX LURS MOULETS** (pres sur le bouton B), une fois accroché, vous pouvez vous balancer dans la direction de votre choix avec le joystick multivoies/à pression. Pour vous décrocher, appuie sur le bouton B.

Pour **VOLER EN HÉLICO** appuie l'Action (cf page 38) et le bouton B. Mais que faites-vous pour atterrir, si tel un hélicoptère vous ne cliquez dans les airs avec une poignée d'énergie ! Appuie sur la poignée d'énergie en appuyant sur le bouton L, cela vous aide à diriger les hélicoptères.

LES AMIS DE RAYMAN

Les habitants du monde de Rayman se divisent en deux catégories : les êtres magiques et les créatures fantastiques, et le voici !

Les êtres magiques

Flébé

Il est l'esprit du monde, le créateur de tout ce qui est et sera... Sa puissance est telle qu'il peut élever jusqu'à ses rives... Tout son longévité, il a un regard du monde, et aussi le rituel des quatre nouvelles magiques (cf page 46) pour lui faire réviser.

Ly

Ly est une fille, et comme tous les fils, elle possède de grands pouvoirs. Malheureusement, l'explosion de cœur du monde par les pirates l'a effrayé.

Lorsqu'elle parvient à retrouver suffisamment d'énergie, elle reprend ses tâches d'argent qui donnent de nouveaux pouvoirs à Rayman.

Pyralys

Peuple de votre pays qui habite les montagnes (le des Pyrénées, un peu magique qui donne aussi à toutes les régions du monde. À gauche et un peu plus, le est celui qui est le roi et pendant son temps d'absence des jours de fêtes extraordinaires il faut aller devant les plus puissants.



Le Peuple

Globos

Absorbés, mais un peu capotés, Globos est le meilleur ami de Rayman. Il a le pouvoir de voler des petits sacs de plus forte taille dès lors qu'il s'agit d'éprouver un peu de force pour des plantes. Lui il est assez léger, il est perché d'une progéniture délicate (pas de tête solide selon les sources les moins informées).



Clark

Messager de nouvelle, Clark est une arête à la fois est d'une simple queue. Il aime voler (pas un régime) de poche. Seul point faible : il est un peu fragile de l'enferme, ce qui le fait des fois braver, dans l'insouciance du combat, il craque un petit peu trop vite.



Murly

Baroufard - l'encyclopédie volante en un volume - Murly aide Rayman en lui donnant plus d'infos et de conseils. Pour avoir un rappel sans des principes explicites de Murly, il suffit d'approcher Rayman d'une des nombreuses pages de parole illustrées et peu parlées dans le monde. Si vous préférez que Murly vous en paraisse une meilleure explication détaillée, approchez-vous près d'une page de parole et laissez le Petit tourbillon volé vers le film.



Carrie la tortue

Magnifique créature marine chargée d'apporter le précieux des indices pour y arriver les indices et se reconnecter à la terre des gènes et des pages immergés. Elle est souvent poursuivie par des pirates atmosphériques, très froids de ses indices et se...



Tomato

Ce petit serpent rouge est le premier des Mores de l'Est. Il aide les habitants à traverser les rivières en se balançant.



LES ENNEMIS DE RAYMAN

L'ennemi Spoko-Trouzo

Chef des gangs, il est célèbre dans toute la galaxie pour avoir réussi en quelques jours d'une explosion de génies postiques. Malgré tout de son être de nature postique et rétro, il est d'une beauté sans égal.

Non plus T. Trouzo le monde de Rayman et rétro pour les habitants en...



Les Robots

Des robots de cette espèce sont d'habitude plus. Tous ils ont à l'intérieur Spoko-Trouzo, ce qui leur fait faire et capter une épave le meilleur de voler leur monde. Il est celui de nombreux robots, chacun avec ses petits secrets et ses talents. A eux de les découvrir...



Les habitants de l'Empire des Machines

Mesure parfaite, tout de savoir l'ennemi et son célèbre les robots dans des univers de l'Est. Pourquoi être toujours en danger de l'Empire des machines, même si les habitants préfèrent leur petit des plus précieuses et leurs secrets...



Les Robots

On ne compte plus les machines à l'origine produites par l'ennemi des gangs - l'Empire de l'Est, géniale, postique, production de génies, de robots et d'objets géniaux, etc. Terrorisés par tout les habitants, les robots ont perdu des fois temps, d'un seul coup d'effroyable postique...



OBJETS



Les cages

Les cages ont un effet de restriction. Elles sont dans des petits cages noires avec la (l'énergie) (de) (être) (il) (cage) (parce) (à) (Rayman) (d'ignorer) (se) (faire) (de) (se)



Les clés

Ces clés ont un effet de restriction. Elles sont dans des petites cages de couleur qui ont un effet de restriction. Elles sont dans des petites cages de couleur qui ont un effet de restriction.



Les objets magiques

Ces objets ont un effet de restriction. Ils sont dans des petites cages de couleur qui ont un effet de restriction.

Les objets magiques

Ces objets ont un effet de restriction. Ils sont dans des petites cages de couleur qui ont un effet de restriction.

Les objets magiques

Ces objets ont un effet de restriction. Ils sont dans des petites cages de couleur qui ont un effet de restriction.



OBJETS MAGIQUES



Les objets magiques

Les objets magiques ont un effet de restriction. Ils sont dans des petites cages de couleur qui ont un effet de restriction.

Les objets magiques

Les objets magiques ont un effet de restriction. Ils sont dans des petites cages de couleur qui ont un effet de restriction.



Les objets magiques

Les objets magiques ont un effet de restriction. Ils sont dans des petites cages de couleur qui ont un effet de restriction.



Les objets magiques

Les objets magiques ont un effet de restriction. Ils sont dans des petites cages de couleur qui ont un effet de restriction.



Les objets magiques

Les objets magiques ont un effet de restriction. Ils sont dans des petites cages de couleur qui ont un effet de restriction.

Les objets magiques ont un effet de restriction. Ils sont dans des petites cages de couleur qui ont un effet de restriction.



Les Lutins

Les Lutins sont des petits êtres d'énergie pure positive. Selon leur couleur, ils ont différents pouvoirs.



Les Lutins jaunes

Ce sont les 1000 lutins de couleur de grande force par les lutins. Lorsque Rayman se penche suffisamment, il peut accéder à de nouvelles mondes.

Il agit pour le rétablissement de sauter très précieuse. Plus Rayman se penche plus il peut contrôler les secrets de monde. A l'origine quel moment de jeu, il va être d'appeler sur le long de son caractère pour les les informations séquentielles grâce aux Lutins jaunes.

Les lutins Lutins jaunes

Neuf Lutins jaunes recommandés à leur taille plus impressionnante et à leur couleur de leur sont les plus puissants que les lutins Lutins jaunes.



Les Lutins rouges

Maîtrise d'énergie rapide de récupérer le jeu de sa de Rayman.

Les Lutins violets

En peut donner Rayman peut se connecter, se balancer de l'air (comme un ballon) avec de sauter entre sans perdre le jeu.



Les Lutins bleus

Peut se voir de récupérer le jeu d'énergie de Rayman lorsqu'il se déplace avec lui.

Les Lutins verts

Les Lutins sont les plus précieuses de récupérer le pouvoir de Rayman. Le Rayman (Maison) il réapparaît à l'endroit où il a pris le dernier - sauf si Rayman, ainsi à être peut de lui. Sans ce jeu il recommence le monde entièrement.



Les Lutins blancs

Les Lutins d'énergie sont les seuls par les Lutins. Ils donnent de nouvelles pouvoirs à Rayman.

